



PAPER

30bit

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.soft editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

39

Anno 2 - N° 39 - 11 ottobre 1985

Battaglia galattica
Labirintissimo
Fuga da Alcatraz
Matematica e pittura
Spaccamuro
Dragster
Discesa a Frilonia
Multipoke

Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [(<)] deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{ CLR }	SHIFT CLR/HOME		{ CYN }	CTRL 4		[<7>]		
{ HOME }	CLR/HOME		{ PUR }	CTRL 5		[<8>]		
{ SU } "	SHIFT ↑ CRSR ↓		{ GRN }	CTRL 6		{ F1 }		
{ GIU' }	↓ CRSR ↓		{ BLU }	CTRL 7		{ F2 }		
{ SIN }	SHIFT ← CRSR →		{ YEL }	CTRL 8		{ F3 }		
{ DES }	← CRSR →		[<1>]			{ F4 }		
{ RVS }	CTRL 9		[<2>]			{ F5 }		
{ OFF }	CTRL 0		[<3>]			{ F6 }		
{ BLK }	CTRL 1		[<4>]			{ F7 }		
{ WHT }	CTRL 2		[<5>]			{ F8 }		
{ RED }	CTRL 3		[<6>]					

ricevere gli arretrati di **PAPER soft** compilare il seguente tagliando:



J.soft Compilare ed inviare in busta chiusa a:
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER _____ Anno _____

PAPER dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. a mezzo

assegno allegato

contanti allegati





C64

- 6** **Battaglia galattica (Joystick)**
di J. Bender trad. e adatt. di Stefano Albarelli
- 10** **Fuga da Alcatraz (Joystick opz.)**
di M. Picker trad. e adatt. di S. Albarelli
- 14** **Spaccamuro**
di S. D. Roberts trad. e adatt. di M. Anticoli
- 17** **Discesa a Frilonia**
di W. Ginger trad. e adatt. di S. Albarelli
- 19** **Labirintissimo**
di K. Smithson trad. e adatt. di F. Sarcina
- 22** **Matematica e pittura (Joystick)**
di S. D. Rutford trad. e adatt. di M. Anticoli
- 26** **Dragster (Joystick opz.)**
di D. Yeldon trad. e adatt. di Angelo Moretti
- 30** **Multipoke**
di T. Mill trad. e adatt. di M. Anticoli

J.soft s.r.l.

**DIREZIONE, REDAZIONI
E AMMINISTRAZIONE**

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Mauro Cristuìb Grizzi

REDAZIONE:

Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA

PUBBLICITÀ:

Aut. Min. Rich.

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5
20124 MILANO

Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI



Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.

Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la

parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo, un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del

fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

"Battaglia galattica" è un divertente gioco che gira su C64 e simula una battaglia tra una nave terrestre e delle navette aliene.

Facendo partire il programma, il computer visualizza il pannello di comando della vostra navetta spaziale, e mostra, nella parte restante dello schermo, quello che si vede guardando dalla cabina lo spazio circostante.

- 1) L'indicatore di FORZA che diminuisce gradualmente e che se raggiunge lo 0 fa terminare la partita;
- 2) L'indicatore dei DANNI, che indica i danni subiti a causa delle raffiche aliene;
- 3) L'indicatore del tempo di sopravvivenza, che vi permette di sfidare gli amici a battaglie all'ultimo secondo;
- 4) L'indicatore di proiettili rimanenti, che diminuisce di una unità ad ogni sparo e che se raggiunge lo zero torna a 99 ma sottrae 200 unità di energia;

- 5) L'indicatore degli alieni uccisi, che vi permette di organizzare gare che proclameranno vincitore colui il quale compie la maggior strage di alieni.

Per guidare la vostra navicella utilizzate il joystick in porta 2.

È molto importante capire che l'alieno è fermo o si muove solo di rado, e che il joystick rappresenta la "cloche" dell'astronave, simile a quella di un aereo.

Perciò se muovete il joystick verso il basso vedrete l'alieno spostarsi verso il basso, mentre se muovete verso sinistra, l'alieno si sposta verso destra.

Anche se non avete ben afferrato il concetto non preoccupatevi, perché con la pratica riuscirete a colpire con facilità gli alieni.

Ricordate che quando lo schermo lampeggia in rosso, vuol dire che l'alieno vi ha sparato, e quindi i vostri valori di energia e danni subiranno un cambiamento sicuramente dannoso.

```

1000 :                               :rem 251
1010 REM BATTAGLIA GALATTICA       :rem 185
1020 :                               :rem 253
1030 PRINTCHR$(147)CHR$(152)       :rem 41
1040 POKE53280,11:POKE53281,0     :rem 76
1050 :                               :rem 0
1060 REM LEGGE I DATI DEGLI SPRITE :rem 182
1070 :                               :rem 2
1080 FORI=0TO62:READJ:POKEI+832,J:NEXT :rem 122
1090 FORI=0TO62:READJ:POKEI+896,J:NEXT :rem 133
1100 :                               :rem 252

```

```

1110 REM INIZIALIZZA GLI SPRITE :rem 168
1120 : :rem 254
1130 VC=53248:POKEVC+21,3 :rem 144
1140 POKE2040,13:POKE2041,14 :rem 12
1150 POKEVC+23,0:POKEVC+29,3 :rem 114
1160 POKEVC+39,7:POKEVC+40,12 :rem 170
1170 POKEVC,161:POKEVC+1,107 :rem 119
1180 : :rem 4
1190 REM INIZIALIZZA LE VARIABILI :rem 33
1200 : :rem 253
1210 SC=1024:CO=55296 :rem 114
1220 SE=SC+380:CE=CO+380 :rem 77
1230 X=INT(RND(1)*200+30) :rem 71
1240 Y=INT(RND(1)*150+10) :rem 75
1250 A(1)=1:A(2)=39:A(3)=40:A(4)=41 :rem 226
1260 A(5)=-1:A(6)=-39:A(7)=-40:A(8)=-41 :rem 167
1270 EN=999:KI=0:DA=0:PH=99 :rem 45
1280 TI$="000000" :rem 45
1290 : :rem 6
1300 REM INIZIALIZZA I PARAMETRI DEL S.I.D. :rem 35
1310 : :rem 255
1320 S=54272 :rem 90
1330 FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT :rem 114
1340 POKES+24,14 :rem 108
1350 POKES+5,31:POKES+6,15 :rem 234
1360 POKES,150:POKES+1,1 :rem 131
1370 : :rem 5
1380 REM INIZIALIZZA IL QUADRO COMANDI DELLA NAVICELLA :rem 75
1390 : :rem 7
1400 PRINTCHR$(151) :rem 59
1410 POKE781,17:POKE782,0:SYS65520 :rem 202
1420 PRINTCHR$(18)"E "; :rem 55
1430 FORT=1TO36:PRINT" [<P>] "; :NEXT :rem 235
1440 PRINT" [<*>] "; :rem 180
1450 PRINT" [<M>] [<A>]{ 12 *}{<S>}{ 3 SPAZI}"; :rem 219
1460 PRINT" { 4 SPAZI}{<A>}{ 11 *}{<S>}{<M>}{ 2 SPAZI}"; :rem 28
1470 PRINT" [<M>] _FORZA :{ 5 SPAZI}_ [<A>]{ 2 *}"; :rem 37
1480 PRINT" { 3 *}{<S>}_FOTONI:{ 4 SPAZI}_ [<M>]{ 2 SPAZI}"; :rem 49
1490 PRINT" [<M>] [<Q>]{ 12 *}{<W>}_ { 2 SPAZI}"; :rem 188
1500 PRINT" { 3 SPAZI}_ [<Q>]{ 11 *}{<W>}{<M>}{ 2 SPAZI}"; :rem 244
1510 PRINT" [<M>] _DANNI :{ 5 SPAZI}_ [<Z>]{ 2 *}"; :rem 5
1520 PRINT" { 3 *}{<X>}_UCCISI:{ 4 SPAZI}_ [<M>]{ 2 SPAZI}"; :rem 44
1530 PRINT" [<M>] [<Z>]{ 12 *}{<X>}{ 3 SPAZI}"; :rem 230

```

1540 PRINT" { 4 SPAZI } [< Z >] { 11 * } [< X >] [< M >] { 2 SPAZI } " ;	:rem	39
1550 PRINT" L" ;	:rem	163
1560 FORT=1 TO 36 : PRINT" [< P >] " ; : NEXT	:rem	239
1570 PRINT" @ " ; CHR\$(158) ;	:rem	190
1580 FOR I=0 TO 39 : POKE 1984+I, 160	:rem	240
1590 POKE 56256+I, 11 : NEXT	:rem	129
1600 FORT=1 TO 25 : Q=INT(RND(1) * 680)	:rem	172
1610 POKE CO+Q, 7 : POKE SC+Q, 46 : NEXT	:rem	242
1620 :	:rem	3
1630 REM ROUTINE PRINCIPALE	:rem	187
1640 :	:rem	5
1650 P=PEEK(56320) : Z=0 : R=0	:rem	201
1660 IF P=126 THEN Z=1	:rem	121
1670 IF P=125 THEN Z=2	:rem	122
1680 IF P=123 THEN Z=4	:rem	123
1690 IF P=119 THEN Z=3	:rem	128
1700 IF P=111 THEN PH=PH-1 : GOSUB 2380	:rem	248
1710 ON Z GOSUB 1950, 1970, 1990, 2010	:rem	250
1720 POKE VC+30, 0	:rem	124
1730 IF P=111 AND (PEEK(VC+30) AND 3) = 3 THEN GOSUB 2150	:rem	40
1740 EN=EN-.1 : IF EN < 0 THEN 2430	:rem	123
1750 IF RND(1) < .025 THEN GOSUB 2060	:rem	58
1760 IF RND(1) < .2 THEN R=INT(RND(TI) * 4+1)	:rem	229
1770 ON R GOSUB 1950, 1970, 1990, 2010	:rem	248
1780 IF DA > 500 THEN 2430	:rem	175
1790 POKE 781, 19 : POKE 782, 11 : SYS 65520	:rem	9
1800 PRINT ; INT(EN) ; " { SIN } "	:rem	124
1810 POKE 781, 21 : POKE 782, 11 : SYS 65520	:rem	251
1820 PRINT ; DA ;	:rem	83
1830 POKE 781, 19 : POKE 782, 32 : SYS 65520	:rem	7
1840 PRINT ; PH ; " { SIN } "	:rem	73
1850 POKE 781, 21 : POKE 782, 32 : SYS 65520	:rem	2
1860 PRINT ; KI	:rem	43
1870 POKE 781, 20 : POKE 782, 18 : SYS 65520	:rem	7
1880 PRINT MID\$(TI\$, 3, 1) MID\$(TI\$, 4, 1) ;	:rem	50
1890 PRINT" : " ; RIGHT\$(TI\$, 2)	:rem	42
1900 POKE VC+2, X : POKE VC+3, Y	:rem	88
1910 GOTO 1650	:rem	208
1920 :	:rem	6
1930 REM MOVIMENTO DELL'UFO	:rem	161
1940 :	:rem	8
1950 Y=Y-8 : IF Y < 10 THEN Y=10	:rem	8
1960 RETURN	:rem	176
1970 Y=Y+8 : IF Y > 165 THEN Y=165	:rem	128
1980 RETURN	:rem	178
1990 X=X-8 : IF X < 10 THEN X=10	:rem	8
2000 RETURN	:rem	162
2010 X=X+8 : IF X > 246 THEN X=246	:rem	110
2020 RETURN	:rem	164
2030 :	:rem	255
2040 REM L'UFO RISPONDE AL FUOCO	:rem	116

2050 :	:	rem	1
2060 POKE53281,2:POKEVC+40,1	:	rem	70
2070 POKES+4,129:DA=DA+INT(RND(1)*30)	:	rem	77
2080 EN=EN-10:IFEN<0THEN2430	:	rem	123
2090 FORD=1TO100:NEXT:POKEVC+40,12	:	rem	49
2100 POKES+4,0:POKE53281,0	:	rem	200
2110 RETURN	:	rem	164
2120 :	:	rem	255
2130 REM L'UFO ESPLODE	:	rem	19
2140 :	:	rem	1
2150 POKEVC+21,1:POKES+4,129	:	rem	94
2160 POKE53281,7:POKE53280,12	:	rem	88
2170 FORD=1TO50:NEXTD:POKE53281,0	:	rem	240
2180 POKE53280,11	:	rem	138
2190 FORT=1TO7:FORD=1TO25:NEXTD	:	rem	233
2200 G=INT(RND(TI)*8+1):W(T)=G	:	rem	206
2210 POKECE+T*A(G),1:POKESE+T*A(G),127	:	rem	164
2220 NEXTT:KI=KI+1	:	rem	84
2230 FORT=1TO7STEP.5	:	rem	233
2240 POKESE+T*A(W(T)),32	:	rem	87
2250 NEXT:POKES+4,0	:	rem	127
2260 :	:	rem	4
2270 REM VISUALIZZA UN'ALTRO UFO	:	rem	247
2280 :	:	rem	6
2290 FORJ=1TO2000:NEXT	:	rem	74
2300 DATA0,16,0,0,16,0,0,16,0,0,16,0,0	:	rem	59
2310 Y=INT(RND(1)*150+10)	:	rem	74
2320 POKEVC+2,X:POKEVC+3,Y	:	rem	85
2330 POKEVC+21,3	:	rem	125
2340 RETURN	:	rem	169
2350 :	:	rem	4
2360 REM CONTROLLA I FOTONI (LASER)	:	rem	61
2370 :	:	rem	6
2380 IFPH>0THENRETURN	:	rem	113
2390 PH=99:EN=EN-200:RETURN	:	rem	139
2400 :	:	rem	0
2410 REM FINE GIOCO	:	rem	62
2420 :	:	rem	2
2430 POKEVC+21,0:FORI=15TO0STEP-1	:	rem	245
2440 FORC=1TO15	:	rem	107
2450 POKE53281,C:POKE53280,C	:	rem	70
2460 POKES+4,129:POKES+1,20+I	:	rem	143
2470 POKES+24,I:NEXTC,I	:	rem	134
2480 POKES+4,0:POKE53281,0:POKE53280,0	:	rem	154
2490 PRINTCHR\$(158)CHR\$(147)	:	rem	58
2500 PRINT"GIOCHI ANCORA"	:	rem	255
2510 PRINT"O SEI UN CONIGLIO?"	:	rem	255
2520 PRINT:PRINT:PRINT	:	rem	228
2530 PRINT"SI O NO ?....."	:	rem	118
2540 GETA\$:IFA\$<>"S"ANDA\$<>"N"THEN2540	:	rem	141
2550 IFA\$="S"THENRUN	:	rem	184
2560 END	:	rem	164

2570 :	:	rem	8
2580 REM DATI DEGLI SPRITE	:	rem	17
2590 :	:	rem	10
2600 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:	rem	26
2610 DATA0,0,254,0,254,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:	rem	57
2620 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16,0,0	:	rem	247
2630 DATA16,0,0,16,0,0,16,0	:	rem	62
2640 :	:	rem	6
2650 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0	:	rem	31
2660 DATA0,0,0,0,120,0,7,207,128,60	:	rem	200
2670 DATA120,240,96,0,24,71,255,136	:	rem	233
2680 DATA124,120,248,88,48,104,76,48	:	rem	48
2690 DATA200,71,255,136,64,0,8,224,0	:	rem	21
2700 DATA28,160,0,20,160,0,20,224,0,28	:	rem	93
2710 DATA0,0,0	:	rem	204
2720 :	:	rem	5
2730 REM FINE PROGRAMMA	:	rem	120

C64

Fuga da Alcatraz

Joystick opz.

Siete riusciti a diventare un guardiano della celeberrima prigione di Alcatraz ed è la vostra prima notte di servizio.

La luna è oscurata dalle nubi e un buio profondo regna nel cortile della prigione che dovete sorvegliare.

A un certo punto una sirena suona, avvertendovi che dei prigionieri sono scappati.

Allora accendete un faro e tentate disperatamente di rintracciare i fuggiaschi prima che riescano a raggiungere il muro di cinta e scappare.

Non preoccupatevi, comunque, questo è solo un gioco che gira su C64 con Joystick opzionale.

Facendo partire il gioco vi viene

chiesto il livello che preferite (da 1 a 5; 1 è facile e 5 è difficile) e se volete giocare col joystick (porta 2) o con la tastiera (tasti K-M e Z-X). Subito dopo aver risposto a queste domande il gioco inizializza alcune variabili, legge i dati degli sprite e da inizio alla partita con un sonoro avviso di fuga, e indicando, nell'angolo in alto a sinistra, quanti prigionieri sono fuggiti.

Subito dopo viene acceso il faro e inizia la frenetica fuga dei prigionieri, riconoscibili dalle loro spade.

Quando ne avvistate uno (i prigionieri non sono visibili se non vengono colpiti dalla luce del vostro faro), sparate con il joystick o con la barra se avete scelto di usare la tastiera.

```

1 POKE53281,5:POKE53280,5:PRINT"{CLR}{ 7 GIU'}{BLK}
  { 3 DES}LIVELLO (1-5) ?" :rem 198
2 GETA$:IFA$=""ORVAL(A$)<1ORVAL(A$)>5THEN2 :rem 219
3 L=VAL(A$):LV=L*4:PL=L:L=L*2:ES=0:SC=0:PRINT"{CLR}" :rem 252
5 POKE53275,255:AW=SC :rem 215
7 X2=200*RND(1)+50:Y2=230:X=100:Y=100 :rem 8
8 X3=200*RND(1)+50:Y3=230 :rem 74
9 POKE53281,0:POKE53280,0 :rem 142
10 V=53248 :rem 250
12 POKE2040,192:POKE2041,193:POKE2047,199 :rem 30
13 PRINT"{WHT}{ 7 GIU'}TASTIERA O JOYSTICK (T/J)?" :rem 42
14 GETK$:IFK$=""THEN14 :rem 1
15 PRINT"{CLR}":FORI=1TO40:T=1000*RND(1):POKE55296+T,0:PO
  KE1024+T,88:NEXT:GOSUB500 :rem 39
16 FORI=1TO10:T=1000*RND(1):POKE55296+T,0:POKE1024+T,65:N
  EXT:POKEV+21,131 :rem 65
17 FORI=1TO40:T=1000*RND(1):POKE55296+T,0:POKE1024+T,88:N
  EXT:GOSUB500 :rem 139
18 FORN=12288TO12350:READQ:POKEN,Q:NEXT :rem 210
19 RESTORE:FORN=12352TO12414:READQ:POKEN,Q:NEXT :rem 42
20 FORN=12736TO12798:READQ:POKEN,Q:NEXT :rem 217
21 PRINT"{HOME} [<3>]##### :rem 236
  "
22 REM :rem 72
24 POKEV+39,0:POKEV+40,0:POKEV+46,1 :rem 57
25 JV=PEEK(56320):FR=JVAND16:JV=15-(JVAND15) :rem 119
26 GOSUB900 :rem 129
27 IFK$="T"THEN1000 :rem 44
30 IFJV=1THENY=Y-8 :rem 131
31 IFJV=2THENY=Y+8 :rem 131
32 IFJV=4THENX=X-8 :rem 134
33 IFJV=8THENX=X+8 :rem 137
34 IFJV=5THENY=Y-8:X=X-8 :rem 23
35 IFJV=6THENY=Y+8:X=X-8 :rem 23
36 IFJV=9THENY=Y-8:X=X+8 :rem 27
37 IFJV=10THENY=Y+8:X=X+8 :rem 66
38 IFFR<>16THENGOSUB620 :rem 186
40 IFX>255ANDPEEK(V+16)=0THENPOKEV+16,128:X=1 :rem 208
41 IFX<1ANDPEEK(V+16)=128THENX=255:POKEV+16,0 :rem 207
42 IFY<50THENY=50 :rem 25
43 IFY>229THENY=229 :rem 140
44 IFX<0THENX=0 :rem 175
45 IFX<28ANDPEEK(V+16)=0THENX=28 :rem 194
46 IFES=0THENPOKEV+14,X:POKEV+15,Y:GOTO460 :rem 168
50 X2=X2+INT(LV*RND(1)-(LV/2)) :rem 208
51 Y2=Y2-INT(L*RND(1)) :rem 254
52 X3=X3+INT(LV*RND(1)-(LV/2)) :rem 212
53 Y3=Y3-INT(L*RND(1)) :rem 2
60 IFY2<50THENPOKEV+39,7:PRINT"{CLR}":GOTO800 :rem 120

```

```

61 IFY2>227THENY2=227 :rem 236
62 IFX2<24THENX2=24 :rem 127
63 IFX2>250THENX2=250 :rem 228
65 IFY3<50THENPOKEV+40,7:PRINT" {CLR}":GOTO800 :rem 118
66 IFY3>227THENY3=227 :rem 243
67 IFX3<24THENX3=24 :rem 134
68 IFX3>250THENX3=250 :rem 235
100 POKEV,X2:POKEV+2,X3:POKEV+14,X :rem 114
110 POKEV+1,Y2:POKEV+3,Y3:POKEV+15,Y :rem 212
118 IFFR=16THEN130 :rem 40
120 IFPEEK(V+30)AND4=4THEN400 :rem 183
130 GOTO25 :rem 52
200 DATA0,0,16,0,24,8,0,36,4,0,36,2,0,24,3,0,24,7,0,254,1
4,1,255,252 :rem 249
210 DATA3,255,248,15,235,240,14,126,0,28,126,0,56,60,0,11
2,62,0 :rem 42
220 DATA224,119,0,64,231,0,1,199,0,2,139,0,7,7,0,14,7,0,1
4,7,0 :rem 234
250 DATA0,255,0,3,255,192,7,255,224,15,255,240,31,255,248
,63,255,252 :rem 67
260 DATA127,255,254,255,255,255,255,255,255,255,255,255,2
55,255,255 :rem 59
270 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,255,127,255,254,6
3,255,252 :rem 6
280 DATA31,255,248,15,255,240,7,255,224,3,255,192,0,255,0
:rem 36
400 IFX<X2+15ANDX>X2-15ANDY<Y2+15ANDY>Y2-15THENX2=200*RND
(1)+50:Y2=230:GOTO430 :rem 173
410 IFX<X3+15ANDX>X3-15ANDY-Y3+15ANDY>Y3-15THENX3=200*RND
(1)+50:Y3=230:GOTO430 :rem 165
420 GOTO130 :rem 99
430 GOSUB640:SC=SC+50:NU=NU-1:IFNU<1THEN450 :rem 160
435 GOTO130 :rem 105
450 NU=0:ES=0:X2=0:Y2=0:X3=0:Y3=0 :rem 176
455 POKEV,0:POKEV+1,0:POKEV+2,0:POKEV+3,0:GOTO130 :rem 238
460 CH=0:CH=INT(35*RND(1))+1:IFCH<>1THEN25 :rem 185
465 NU=INT(10*RND(1))+2:X2=200*RND(1)+1:X3=200*RND(1)+1:Y
2=230:Y3=Y2 :rem 45
475 GOSUB600:PRINT" {HOME} [<3>] { 2 GIU' }NO.=";NU:FORT=1TO6
00:NEXT:PRINT" {HOME} { 2 GIU' } { 6 SPAZI }":ES=100:GOTO2
5 :rem 193
476 REM :rem 133
500 PRINT" {HOME} {BLK} { 8 GIU' }" :rem 145
501 REM :rem 122
502 PRINT" { 27 DES } [< 10 +>]" :rem 243
505 PRINT" { 27 DES } [< 2 +>] { 6 SPAZI } [< 2 +>]" :rem 18
510 PRINT" { 27 DES } [<+>] [<+>] { 4 SPAZI } [<+>] [<+>]" :rem 14
515 PRINT" { 27 DES } [<+>] { 2 SPAZI } [<+>] { 2 SPAZI } [<+>]
{ 2 SPAZI } [<+>]" :rem 19

```

```

520 PRINT" { 27 DES} [<+>] { 3 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI} [<+>]
" :rem 15
525 PRINT" { 27 DES} [< 2 +>] { 2 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI}
[<+>]" :rem 186
530 PRINT" { 28 DES} [<+>] { 2 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI} [<+>]
" :rem 45
535 PRINT" { 28 DES} [<+>] { 2 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI} [<+>]
" :rem 50
540 PRINT" { 27 DES} [< 2 +>] { 2 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI}
[<+>]" :rem 183
545 PRINT" { 27 DES} [<+>] { 3 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI} [<+>]
" :rem 22
550 PRINT" { 27 DES} [<+>] { 3 SPAZI} [< 2 +>] { 3 SPAZI} [<+>]
" :rem 18
555 PRINT" { 27 DES} [<+>] { 2 SPAZI} [<+>] { 2 SPAZI} [<+>]
{ 2 SPAZI} [<+>]" :rem 23
560 PRINT" { 27 DES} [<+>] [<+>] { 4 SPAZI} [<+>] [<+>]"
:rem 19
565 PRINT" [<+>] [< 3 +>] [< 3 +>] { 18 DES} [< 2 +>]
{ 6 SPAZI} [< 2 +>]" :rem 157
570 PRINT" { 8 SPAZI} [<+>] { 18 DES} [< 10 +>]" :rem 153
590 RETURN :rem 126
600 FORP=1 TO 10 :rem 63
605 S=54272:FORW=0 TO 24:POKES+W,0:NEXT:POKES+1,100:POKES+5
,15:POKES+15,255 :rem 200
610 POKES+24,15:POKES+4,17:FORT=1 TO 100:NEXT:POKES+4,18:NE
XT :rem 164
615 RETURN :rem 124
620 S=54272:FORW=0 TO 24:POKES+W,0:NEXT:POKES+1,20:POKES+5,
5:POKES+15,255 :rem 101
625 POKES+24,15:POKES+4,129 :rem 37
630 RETURN :rem 121
640 S=54272:FORW=0 TO 24:POKES+W,0:NEXT:POKES+1,100:POKES+5
,120:POKES+15,255 :rem 244
645 POKE S+24,15:POKE S+129 :rem 3
650 RETURN :rem 123
800 FORT=1 TO 300:NEXT:PRINT" {CLR}" :rem 142
805 REM :rem 129
810 S=54272:FORW=0 TO 24:POKES+W,0:NEXT:POKES+1,100:POKES+5
,50:POKES+15,10 :rem 138
815 POKES+24,15:FORT=1 TO 255:POKES+1,T:POKES+4,33:POKES+4,
18:NEXT :rem 211
820 FORT=1 TO 200:NEXT:POKEV+21,0:POKE5328,8:POKE53280,8
:rem 8
830 PRINT" { 8 GIU' } {BLK} { 6 SPAZI} UN PRIGIONIERO E' SCAPP
ATO !":FORT=1 TO 2000:NEXT :rem 23
835 REM :rem 132
840 PRINT" { 5 GIU' } {RED} { 4 DES} PUNTEGGIO {WHT}
{ 5 SPAZI}";SC :rem 218
845 REM :rem 133

```

```

850 FORT=1TO2000:NEXT:PRINT" { 2 GIU' } {YEL} { 10 SPAZI } GIOC
      HI ANCORA (S/N) ?"                                     :rem 182
851 REM                                                    :rem 130
855 GETA$: IFA$ <> "S" THEN 865                             :rem 248
860 RUN                                                    :rem 147
865 IFA$ <> "N" THEN 855                                     :rem 116
870 POKE53281,9:POKE53280,9:PRINT" [<2>] {CLR} { 4 GIU' }":EN
      D                                                    :rem 142
875 REM                                                    :rem 136
900 IFSC=AW+1000THENPL=PL+1:PRINT" {HOME} { 5 GIU' } {CYN} LI
      VELLO {WHT} { 2 SPAZI }"; PL:GOTO910                 :rem 145
901 REM                                                    :rem 126
905 RETURN                                                 :rem 126
910 AW=SC:L=L+2:LV=LV+4:FORT=1TO1000:NEXT                 :rem 75
915 PRINT" {HOME} { 5 GIU' } { 14 SPAZI }":RETURN        :rem 242
916 REM                                                    :rem 132
920 RETURN                                                 :rem 123
1000 JV=PEEK(197):IFJV=60THENFR=10                        :rem 38
1010 IFJV=37THENY=Y-8                                     :rem 27
1011 IFJV=36THENY=Y+8                                     :rem 25
1012 IFJV=12THENX=X-8                                     :rem 20
1013 IFJV=23THENX=X+8                                     :rem 21
1015 GOTO38                                                :rem 107

```

C64 Spaccamuro

Chi frequenta spesso le sale giochi sa che questo gioco è uno dei più famosi "arcade game". Questa versione per C64 è molto simile alla versione "pubblica", ma ha una qualità in più: si può giocare senza pagare quasi nulla!!
Il fine del gioco è di "spaccare" il

muro, composto da tre file di mattoni. Il giocatore ha a disposizione, per riuscire a distruggere il muro, cinque palline. Chi riuscisse a spaccarlo con meno di cinque palline avrà anche il suo quoziente di bravura.

```

5 PRINT" {CLR} { 10 GIU' } {BLK} "TAB(10)"S P A C C A
  { 2 SPAZI } M U R O"                                     :rem 142
9 FORI=1TO2000:NEXT:FA=54272:POKE53281,15:POKE53280,7
                                                                :rem 131
10 FORI=829TO887                                           :rem 187
15 READM:POKEI,M                                           :rem 250
20 NEXTI                                                    :rem 234

```

```

25 M=0 :rem 33
30 DATA165,203,201,47,208,21,224 :rem 73
40 DATA0,208,3,76,110,3,169,96,157,199 :rem 136
50 DATA7,169,160,157,196,7,202,76,110,3 :rem 179
60 DATA201,44,208,18,224,27,208,3,76,110 :rem 215
70 DATA3,169,96,157,197,7,169,160,157,200 :rem 42
80 DATA7,232,142,224,3,96,174,224,3,76,61,3 :rem 115
90 PRINT"{CLR}{ 4 GIU' }"TAB(10)"S P A C C A{ 2 SPAZI}M U
R O" :rem 204
95 PRINTTAB(6)"{ 3 GIU' }PER MUOVERE USA I TASTI:"
:rem 203
100 PRINTTAB(6)"{GIU' }{RVS},{OFF} PER ANDARE VERSO SINIST
RA" :rem 47
105 PRINTTAB(6)"{GIU' }{RVS}.{OFF} PER ANDARE VERSO DESTRA
" :rem 140
110 PRINTTAB(5)"{GIU' }HAI A DISPOSIZIONE {RVS}5{OFF} PALL
INE." :rem 144
185 PRINTTAB(7)"{ 4 GIU' }PREMI UN TASTO PER GIOCARE"
:rem 158
190 GETA$:IFA$=""THEN190 :rem 87
200 PRINT"{CLR}"SPC(4)"{CYN}[< 32 O>]" :rem 100
205 PRINT"{CLR}"SPC(4)"{CYN}[< 32 O>]" :rem 105
210 FORI=1TO3 :rem 7
220 PRINTSPC(4)"[<L>]"SPC(30)"[<J>]" :rem 25
230 NEXTI :rem 29
240 PRINTSPC(4)"[<L>]{RVS}{BLU}L@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]
@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@
[<P>]@[<P>]@[CYN]{OFF}[<J>]{RVS}{BLK}PAL.{OFF}";
:rem 93
250 PRINTSPC(4)"{CYN}[<L>]{RVS}{BLU}L@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]
@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]
@[<P>]@[<P>]@[CYN]{OFF}[<J>]" :rem 131
260 PRINTSPC(4)"{CYN}[<L>]{RVS}{BLU}L@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]
@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]@[<P>]
@[<P>]@[<P>]@[CYN]{OFF}[<J>]" :rem 132
270 FORI=1TO17 :rem 66
280 PRINTSPC(4)"{CYN}[<L>]"SPC(30)"[<J>]" :rem 190
290 NEXTI :rem 35
295 PRINTSPC(4)"[<L>]{ 15 SPAZI}{RVS}{ 3 SPAZI}{OFF}
{ 12 SPAZI}[<J>]"; :rem 38
300 POKE992,14:S=30 :rem 36
310 SI=54272:POKESI+6,240:POKESI+13,240:POKESI+20,240
:rem 67
320 POKESI+24,15:POKESI+1,49:POKESI+8,30:POKESI+15,15
:rem 156
330 POKESI+5,0:POKESI+12,0:POKESI+19,0 :rem 2
400 N=1:GOSUB1080 :rem 211
500 FORI=56261TO56290:POKEI,8:NEXT :rem 62
505 P=1309+INT(RND(1)*30):POKEP,81:POKEP+FA,5 :rem 104
510 RD=INT(RND(1)*3)+1 :rem 196
520 ON RD GOTO530,540,550 :rem 38

```

```

530 R=39:GOTO560 :rem 161
540 R=40:GOTO560 :rem 154
550 R=41:GOTO560 :rem 156
560 REM :rem 127
600 POKESI+4,0:POKESI+11,0:POKESI+18,0:SYS(882) :rem 43
602 FORK=1TOS:NEXTK :rem 242
605 SYS(882) :rem 141
607 Z=PEEK(P+R) :rem 119
610 IFZ=32THENPOKEP,32:P=P+R:POKEP,81:POKEP+FA,5:GOTO600
:rem 24
620 IFZ=96ORP>1983THENN=N+0:GOSUB1000:GOTO500 :rem 23
630 IFZ=117THENNR=R-2:POKESI+4,17:GOTO600 :rem 200
640 IFZ=118THENNR=R+2:POKESI+4,17:GOTO600 :rem 200
642 IFZ=160ANDPEEK(P+R+1)<>160THENPOKESI+11,33:R=-39:GOTO
600 :rem 96
643 IFZ=160ANDPEEK(P+R-1)<>160THENPOKESI+11,33:R=-41:GOTO
600 :rem 92
650 IFZ=121THENPOKESI+4,17:R=R+SGN(R)*(-80):GOTO600
:rem 44
652 IFZ=160THENPOKESI+4,33:R=R+SGN(R)*(-80):GOTO600
:rem 47
660 POKEP+R,32 :rem 41
662 IFZ=204THENPOKEP+R+1,32:M=M+1:POKESI+18,33:GOTO666
:rem 31
664 IFZ=250THENPOKEP+R-1,32:M=M+1:POKESI+18,33 :rem 15
666 IFM>35THENS=0:GOTO669 :rem 43
667 IFM>25THENS=10:GOTO669 :rem 92
668 IFM>10THENS=20 :rem 64
669 IFM=45THEN800 :rem 238
670 R=R+SGN(R)*(-80):PRINT"{HOME}{RVS}{BLK}";M;"{HOME}
{OFF} ":GOTO600 :rem 185
800 IFM<45THEN900 :rem 225
805 IFN=1THENPRINT"{CLR}{ 3 GIU' }{PUR}HAI DISTRUTTO IL MU
RO CON UNA PALLINA !!":GOTO830 :rem 219
810 PRINT"{CLR}{ 3 GIU' }{ 2 SPAZI}HAI DISTRUTTO IL MURO C
ON";N;"PALLINE" :rem 153
830 ON N GOTO840,845,850,855,860 :rem 137
840 K$="IL TOP DELLA CLASSE":GOTO870 :rem 67
845 K$="ECCELLENTE":GOTO870 :rem 119
850 K$="MOLTO BUONO":GOTO870 :rem 173
855 K$="MEDIOCRE":GOTO870 :rem 236
860 K$="COSI' COSI'" :rem 56
870 PRINT"{GIU'}SEI STATO ";K$;"!{ 2 GIU' }" :rem 89
880 POKESI+24,0:GOTO940 :rem 104
900 PRINT"{HOME}{BLK}" :rem 13
940 PRINTTAB(7)"VUOI GIOCARE ANCORA{ 2 SPAZI}(S/N) ?"
:rem 30
960 GETA$ :rem 228
970 IFA$="S"THENN=1:M=0:GOTO200 :rem 76
980 IFA$<>"N"THEN960 :rem 111
985 PRINT"{CLR}" :rem 10

```



```

990 PRINT" { 2 GIU' }CIAO CIAO !!"           :rem 15
995 END                                         :rem 126
1000 IFP+R<2024THENPOKEP,32:P=P+R           :rem 244
1010 FORI=1TO5                                 :rem 56
1020 POKEP,81:POKEP+FA,2:POKESI+1,15:POKESI+4,33:rem 137
1030 FORJ=1TO50:NEXTJ:POKESI+4,0           :rem 238
1040 POKEP,96:POKESI+1,10:POKESI+4,33      :rem 195
1050 FORJ=1TO50:NEXTJ:POKESI+4,0           :rem 240
1060 NEXTI:POKESI+1,49                       :rem 73
1070 IFN>5THEN800                             :rem 223
1080 B$=STR$(N)                                :rem 40
1130 POKE1262,VAL(RIGHT$(B$,1))+176:POKE55534,0 :rem 105
1140 RETURN                                     :rem 166

```

Discesa a Frilonia

Joystick

C64K

State compiendo un viaggio intergallattico quando vi accorgete di una perdita di carburante dal serbatoio, che vi costringe ad atterrare sul pianeta più vicino per fare rifornimento tramite la navetta serbatoio che vi segue ad alcuni minuti luce di distanza.

Guardando sulla mappa vi accorgete che l'unico pianeta vicino è Frilonia, uno strano pianeta del sistema stellare di Burnotilus.

Tentate l'atterraggio ma nel punto in cui vi appoggiate si trova un profondo cratere coperto da strani arbusti.

Da allora l'unico vostro pensiero è quello di evitare di schiantarvi contro una parete del profondo cratere, nella speranza di trovare un'uscita dall'altro lato del tunnel.

Purtroppo le pareti si stringono sempre più e diviene sempre più pericoloso continuare.

Per vivere questa eccitante e pericolosa avventura caricate su C64 questo gioco. Per giocare si usa il Joystick in porta 2 che serve per muoversi verso destra e verso sinistra; per rallentare la discesa in caso di estremo pericolo bisogna premere il pulsante "Fire".

Quando la vostra astronave sbatterà contro una parete perderà un poco della sua corazza termoprotettiva, che vi permette di resistere al calore del pianeta, e dopo 4 scontri la corazza si frantuma completamente e la partita termina, dandovi il numero di km percorsi nel tunnel.

Buona fortuna!!

```

40 GOSUB1600:GOSUB1800                       :rem 46
50 POKE53280,0:POKE53281,0:DD=56320         :rem 185
60 PRINT"{CLR}":S$="{SU}{ 8 SPAZI}"         :rem 141

```

```

65 REM :rem 79
70 Q=7:SC=1024:X=14 :rem 52
80 FORRR=1TO200:PRINT"{RVS}{BLU}{ 38 SPAZI}" :rem 210
82 REM :rem 78
85 IFSS="{SU}{ 2 SPAZI}"THEN1500 :rem 122
90 Z=RND(1) :rem 102
100 Q=Q+(Z<.5)-(Z>=.5) :rem 155
110 IFQ>24THENQ=24 :rem 57
120 IFQ<=4THENQ=4 :rem 17
130 PRINTTAB(Q+3)S$ :rem 111
140 POKESC+X,90:POKESC+54272+X,1 :rem 128
150 X1=X:GOSUB5000:IFFR<>16THENFORD=1TO300:NEXT:rem 64
155 IFJV=4THENX=X-1 :rem 181
157 IFJV=8THENX=X+1 :rem 185
170 IFPEEK(SC+X+40)=160THEN1000 :rem 9
180 M=M+10:NEXT:S$=LEFT$(S$(LEN(S$)-1)):GOTO80 :rem 215
1000 H=H+1 :rem 234
1010 POKEVO,15:POKEAD,17:POKESR,164:POKEWF,33:POKEHF,3:PO
KELF,155 :rem 47
1020 FORD=1TO500:NEXTTD:POKEVO,0:POKEWF,0 :rem 197
1030 FORD=1TO1000:NEXTTD:IFH=4THENGOTO1200 :rem 211
1050 IFPEEK(SC+X-2)=32THENX=X-2:GOTO1070 :rem 155
1060 X=X+2 :rem 17
1070 GOTO180 :rem 154
1200 PRINT"{CLR}":PRINTTAB(10)"[<1>]{ 6 GIU' }{RVS}****FIN
E{ 2 SPAZI}GIOCO****" :rem 151
1205 REM :rem 172
1210 PRINTTAB(2)"{GIU'}[<7>]HAI PERCORSO";M/1000"KM NEL T
UNNEL DI" :rem 111
1215 REM :rem 173
1220 PRINTTAB(15)"{CYN}FRILONIA[<7>]" :rem 177
1225 REM :rem 174
1230 POKEVO,15:POKEAD,15:POKEWF,17 :rem 70
1240 FORH1=60TO20STEP-2:FORL1=250TO10STEP-5 :rem 126
1250 POKEHF,H1:POKELF,L1:NEXT:NEXT :rem 192
1260 POKEVO,0:POKEWF,0 :rem 91
1270 FORD=1TO1000:NEXT :rem 148
1280 POKE53280,11:POKE53281,6:PRINT"{CLR}" :rem 246
1290 PRINTTAB(10)"{ 5 GIU' }GIOCHI ANCORA (S/N)?" :rem 66
1295 REM :rem 181
1300 GETAS:IFAS=""THEN1300 :rem 171
1310 IFAS="S"THENRUN :rem 177
1320 IFAS="N"THENEND :rem 143
1330 IFAS<>"S"ANDAS<>"N"THEN1300 :rem 3
1500 PRINT"{CLR}" :rem 42
1505 REM :rem 175
1510 POKEVO,15:POKEAD,17:POKESR,32:POKEWF,17 :rem 232
1520 H1=INT(20*RND(1)+2):L1=INT(40*RND(1)+10) :rem 185
1530 POKEHF,H1:POKELF,L1:FORD=1TO50:NEXTTD :rem 15
1540 SS=SS+1:IFSS>8THENS=0:POKEVO,0:POKEWF,0:GOTO1560
:rem 225

```

```

1550 GOTO1520 :rem 204
1560 PRINTTAB(14)"{ 3 GIU' }{RVS}{YEL}BRAVISSIMO!" :rem 45
1565 REM :rem 181
1570 PRINT"{GIU' }{ 2 SPAZI}HAI RAGGIUNTO IL FONDO DEL TUN :rem 116
    NEL DI{ 2 SPAZI}"
1580 PRINTTAB(15)"{CYN}FRILONIA [<7>]" :rem 186
1590 GOTO1210 :rem 204
1600 PRINT"{CLR}" :rem 43
1605 REM :rem 176
1610 VO=54296:AD=54278:SR=54277:WF=54276:HF=54273:LF=5427 :rem 18
    2
1700 RETURN :rem 168
1800 PRINT"{CLR}":POKE53280,11:POKE53281,14 :rem 35
1810 GOSUB2000:PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }":PRINTTAB(10)"DISCES :rem 62
    A SU FRILONIA"
1820 GOSUB2010:PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }":PRINTTAB(10)"DISCES :rem 64
    A SU FRILONIA"
1830 GOSUB2020:PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }":PRINTTAB(10)"DISCES :rem 66
    A SU FRILONIA"
1840 POKEVO,15:POKEAD,17:POKESR,132:POKEWF,33 :rem 29
1850 H1=100:L1=200 :rem 155
1860 POKEHF,H1:POKELF,L1:FORTD=1TO125:NEXT :rem 176
1870 H1=H1-5:L1=L1-10:XX=XX+1:IFXX=17THENXX=0:POKEVO,0:PO :rem 227
    KEWF,0:RETURN
1880 GOTO1860 :rem 217
2000 FORTD=1TO500:NEXT:PRINT"{RED}":RETURN :rem 161
2010 FORTD=1TO500:NEXT:PRINT"{BLU}":RETURN :rem 165
2020 FORTD=1TO500:NEXT:PRINT"{BLK}":RETURN :rem 23
5000 JV=PEEK(DD):FR=JVAND16:JV=15-(JVAND15) :rem 93
5010 RETURN :rem 166

```

Labirintissimo

C64K

Devi attraversare un intricatissimo labirinto, generato casualmente dal computer e quindi ogni volta diverso, nel minor numero di mos-

se possibili e nel minor tempo. Per muoverti utilizza i tasti di cursore. Qualunque uscita del labirinto nella parte alta dello schermo è valida.

```

10 REM LABIRINTISSIMO :rem 110
20 REM PAPERSOFT :rem 250
30 POKE53280,2:POKE53281,2:POKE53272,21 :rem 183

```



```

400 SE=SE+1 :rem 93
410 IFY1=21 THENXX=X1+7:YY=23:C=32:GOSUB780 :rem 91
420 IFY=21 THENXX=X+7:YY=23:C=46:GOSUB780 :rem 255
430 IFY1<>21 THENXX=X1+7:YY=Y1+2:C=MZ(2,M%(X1,Y1)):GOSUB780 :rem 15
0
440 IFY<>21 THENXX=X+7:YY=Y+2:C=MZ(2,M%(X,Y)+4):GOSUB780 :rem 122
450 IFX=X1 ANDY=Y1 ANDSE<>0 THENGOSUB820 :rem 151
460 IFY=1 ANDM%(X,Y)<>3 THENGOSUB880:GOTO200 :rem 100
470 X1=X:Y1=Y :rem 19
480 GOTO310 :rem 105
490 REM :rem 129
500 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251 :rem 182
510 C1=12288:C0=53248 :rem 60
520 FORI=0TO103 :rem 107
530 FORJ=0TO7 :rem 16
540 POKEC1+I*8+J,PEEK(C0+I*8+J) :rem 231
550 NEXT :rem 217
560 NEXT :rem 218
570 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1 :rem 139
580 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12 :rem 188
590 CN=27:CC$=Z$:GOSUB640:MZ(2,4)=CN :rem 90
600 CN=29:CC$=Y$:GOSUB640:MZ(2,5)=CN :rem 84
610 CN=37:CC$=W$:GOSUB640:MZ(2,6)=CN :rem 83
620 CN=38:CC$=R$:GOSUB640:MZ(2,7)=CN :rem 81
630 RETURN :rem 121
640 REM :rem 126
650 CG=C1+(CN*8) :rem 69
660 FORI=0TO7 :rem 19
670 N$=MID$(CC$,I*8+1,8) :rem 220
680 GOSUB720 :rem 183
690 POKECG+I,TF :rem 146
700 NEXT :rem 214
710 RETURN :rem 120
720 REM :rem 125
730 TF=0 :rem 161
740 FORL=0TO7 :rem 21
750 TF=TF+(2↑L)*VAL(MID$(N$,8-L,1)) :rem 190
760 NEXT :rem 220
770 RETURN :rem 126
780 REM :rem 131
790 SD=(KL*YY)+XX :rem 19
800 POKECM+SD,1:POKEPM+SD,C :rem 173
810 RETURN :rem 121
820 REM :rem 126
830 POKEWV,129:POKEAD,170:POKEVL,15:POKESR,248 :rem 102
840 POKES1,68:POKES2,149 :rem 161
850 FORTT=1TO200:NEXTTTT :rem 240
860 POKEWV,0:POKEAD,0:POKEVL,0:POKESR,0 :rem 241
870 RETURN :rem 127

```

880	REM	:rem	132
890	POKEAD,144:POKESR,243	:rem	237
900	POKEWV,33	:rem	7
910	POKEVL,15	:rem	253
920	FORK=1TO20	:rem	64
930	POKES1,134:POKES2,30:FORT=1TO100:NEXT	:rem	32
940	POKES1,8:POKES2,97:FORT=1TO100:NEXT	:rem	206
950	NEXT	:rem	221
960	POKEWV,0:POKEVL,0:POKEAD,0:POKESR,0	:rem	242
970	RETURN	:rem	128

Matematica e pittura

Joystick

Conosci il detto "prima il dovere, poi il piacere"? Con questo gioco "scolastico" è possibile avere entrambi le cose.

All'inizio verrà chiesto il tipo di problemi che si vogliono risolvere: o addizioni o sottrazioni, dopodiché verranno presentati 5 problemi matematici; per ogni problema si hanno a disposizione due prove. Finiti i 5 problemini viene l'ora del

divertimento, cioè disegnare sullo schermo con il joystick in porta # 2; ma il tempo per disegnare è limitato: ogni problema risolto esattamente dà diritto ad un minuto di disegno. Dopo si ricomincia con i problemini.

Questo programma è consigliabile per i bambini che frequentano le scuole elementari.

10	REM *** MATEMATICA E PITTURA ***	:rem	133
20	REM *** PAPERSOFT ***	:rem	246
25	DIM LINE\$(25)	:rem	69
30	LINE\$(1)=CHR\$(19)	:rem	42
35	FORA=2TO25	:rem	9
40	LINE\$(A)=LINE\$(A-1)+CHR\$(17)	:rem	160
45	NEXTA	:rem	233
60	POKE53280,5:POKE53281,7	:rem	199
65	POKE646,9:PRINTCHR\$(147)	:rem	84
70	PRINTLINE\$(5)SPC(10)"MATEMATICA E PITTURA"	:rem	230
75	PRINTLINE\$(6)SPC(10);	:rem	159
76	FORA=1TO20:PRINTCHR\$(183);:NEXT	:rem	113
80	PRINTLINE\$(9)SPC(7)"CHE TIPO DI PROBLEMA VUOI?"	:rem	234
85	PRINTLINE\$(14)"PREMI + PER PROBLEMI CON L'ADDIZIONE"	:rem	19

```

90 PRINTLINE$(16) "PREMI - PER PROBLEMI CON LA SOTTRAZIONE
"
:rem 248
95 PRINTLINE$(20) SPC(12) "A TE LA SCELTA ";
:rem 54
110 ZZ=1:SC=1024:CO=54272:CL=0
:rem 203
125 FORA=0TO10:READXY(A):NEXT
:rem 67
130 DATA0,-40,40,0,-1,-41
:rem 207
135 DATA39,0,1,-39,41
:rem 46
210 AD=49152
:rem 90
215 READX:IFX=-1THEN310
:rem 139
220 POKEAD,X:AD=AD+1
:rem 169
225 GOTO215
:rem 106
230 DATA162,4,160,196,32,30,192
:rem 31
231 DATA162,216,160,200,32,30
:rem 175
232 DATA192,96,162,196,160,4
:rem 156
233 DATA32,30,192,162,200,160
:rem 180
234 DATA216,32,30,192,96
:rem 207
235 DATA142,42,192,140,45,192
:rem 195
236 DATA160,4,162,0,189,0,0
:rem 83
237 DATA157,0,0,202,208,247
:rem 90
238 DATA238,42,192,238,45,192
:rem 212
239 DATA136,208,238,96,-1
:rem 6
240 REM...SYS(49152)= 'SALVA' LO SCHERMO
:rem 7
245 REM...SYS(49167)= RIPRISTINA LO SCHERMO
:rem 82
310 POKE204,0:POKE198,0
:rem 28
315 PRINT" "CHR$(157);
:rem 148
320 GETAN$:IFAN$<>"+"AND AN$<>"-"THEN320
:rem 194
325 POKE204,1
:rem 188
330 PRINTAN$
:rem 214
335 FORA=1TO1000:NEXT
:rem 14
400 REM
:rem 120
410 POKE53280,8:POKE53281,5
:rem 247
420 POKE646,13:PRINTCHR$(147)
:rem 170
425 PRINTLINE$(4) SPC(8) "ADESSO TU HAI 5 PROBLEMI"
:rem 117
430 IFAN$="+"THENPRINTLINE$(6) SPC(8) "CON L' ADDIZIONE."
:rem 223
435 IFAN$="-"THENPRINTLINE$(6) SPC(8) "CON LA SOTTRAZIONE."
:rem 203
440 PRINTLINE$(8) SPC(8) "PER OGNI RISPOSTA ESATTA"
:rem 248
445 PRINTLINE$(10) SPC(8) "AQUISTERAI 1 MINUTO"
:rem 224
450 PRINTLINE$(12) SPC(8) "PER PITTURARE."
:rem 174
455 PRINTLINE$(16) SPC(12);
:rem 4
456 FORA=1TO11:PRINTCHR$(175);:NEXT
:rem 164
460 PRINTLINE$(17) SPC(12) CHR$(18) " AUGURI... "
:rem 28
465 PRINTLINE$(18) SPC(12);
:rem 7
466 FORA=1TO11:PRINTCHR$(163);:NEXT
:rem 162
470 PRINTLINE$(23) SPC(11) "PREMI UN TASTO ";
:rem 237
475 POKE204,0:POKE198,0
:rem 40
480 PRINT" "CHR$(157);
:rem 151
485 GETA$:IFA$=""THEN485
:rem 101

```

490	POKE204,1	:rem	191
510	PROB=1:TL=1	:rem	127
515	GOSUB1000:TRY=0	:rem	130
600	REM	:rem	122
610	POKE53280,6:POKE53281,6	:rem	248
615	PRINTCHR\$(147);CHR\$(31);CHR\$(18);	:rem	57
620	FORA=1TO5	:rem	6
625	PRINT"{ 40 SPAZI}";	:rem	169
630	NEXTA	:rem	25
635	PRINT"{ 9 SPAZI}";	:rem	170
640	PRINTCHR\$(158)CHR\$(109)"{ 20 SPAZI}";	:rem	130
645	PRINTCHR\$(110)CHR\$(31)"{ 9 SPAZI}";	:rem	69
660	FORA=1TO10	:rem	54
665	PRINT"{ 9 SPAZI}";	:rem	173
670	PRINTCHR\$(158)" "CHR\$(144);	:rem	132
675	PRINT"{ 20 SPAZI}";	:rem	174
680	PRINTCHR\$(158)" "CHR\$(31)"{ 9 SPAZI}";	:rem	148
685	NEXTA	:rem	35
690	PRINT"{ 9 SPAZI}";	:rem	171
695	PRINTCHR\$(158)CHR\$(110)"{ 20 SPAZI}";	:rem	132
700	PRINTCHR\$(109)CHR\$(31)"{ 9 SPAZI}";	:rem	69
705	FORA=1TO7	:rem	12
710	PRINT"{ 40 SPAZI}";	:rem	164
715	NEXTA	:rem	29
720	PRINT"{ 38 SPAZI}";	:rem	165
725	POKE56294,6:POKE2022,224	:rem	44
730	POKE56295,6:POKE2023,224	:rem	42
735	POKE53281,0	:rem	45
740	PRINTCHR\$(19):PRINTCHR\$(5)	:rem	50
810	PRINTLINE\$(07)SPC(10)"#"	:rem	41
815	PRINTLINE\$(07)SPC(11)PROB	:rem	251
820	PRINTLINE\$(09)SPC(20)N1\$:rem	105
825	PRINTLINE\$(11)SPC(20)N2\$:rem	104
830	IFAN\$="+ "THENPRINTLINE\$(11)SPC(18)"+"	:rem	83
835	IFAN\$="- "THENPRINTLINE\$(11)SPC(18)"-"	:rem	92
840	PRINTLINE\$(12)SPC(18);	:rem	4
845	FORA=1TO6:PRINTCHR\$(100);:NEXT	:rem	110
850	PRINTLINE\$(13)SPC(22);	:rem	1
855	GOSUB2000	:rem	228
860	ANS=VAL(A\$)	:rem	86
865	IFN3<10THEN900	:rem	24
870	GOSUB2000	:rem	225
875	ANS=ANS+(VAL(A\$)*10)	:rem	69
880	IFN3=ANS THEN935	:rem	159
885	GOSUB2000	:rem	231
890	ANS=ANS+(VAL(A\$)*100)	:rem	114
900	IFN3=ANS THEN935	:rem	152
905	TRY=TRY+1:IF TRY=2THEN920	:rem	54
910	PRINTLINE\$(15)SPC(12)"ERRORE RIPROVA"	:rem	250
915	FORA=1TO2000:NEXT:GOTO600	:rem	28
920	PRINTLINE\$(14)SPC(10)"ERRORE"	:rem	213


```

925 PRINTLINE$(16)SPC(10)"LA RISPOSTA E' "STR$(N3) :rem 106
930 GOTO945 :rem 119
935 TL=TL+1 :rem 122
940 PRINTLINE$(15)SPC(15)"BENISSIMO!" :rem 216
945 FORA=1TO3000:NEXT :rem 23
950 PROB=PROB+1:IFPROB<6THEN515 :rem 213
955 POKE53280,14:POKE53281,2 :rem 47
960 POKE646,1:PRINTCHR$(147) :rem 128
965 PRINTLINE$(10)"TU HAI "TL"RISPOSTE ESATTE" :rem 17
970 PRINTLINE$(12)"QUESTO E' IL TEMPO PER PITTURARE" :rem 127
975 PRINTLINE$(14)"{RVS}USA IL JOYSTICK NELLA PORTA # 2
{OFF}" :rem 81
985 FORA=1TO4000:NEXT :rem 28
990 GOTO3000 :rem 158
1000 REM :rem 165
1010 N1=INT((RND(0)*99)+1) :rem 104
1015 N2=INT((RND(0)*49)+1) :rem 105
1020 IFN1=N2THEN1015 :rem 132
1025 IFN1<N2THENN3=N1:N1=N2:N2=N3 :rem 236
1030 IFAN$="+ "THENN3=N1+N2 :rem 201
1035 IFAN$="- "THENN3=N1-N2 :rem 210
1040 N1$=STR$(N1):IFN1<10THENN1$=" "+N1$ :rem 152
1045 N2$=STR$(N2):IFN2<10THENN2$=" "+N2$ :rem 162
1050 RETURN :rem 166
2000 REM :rem 166
2010 POKE204,0:POKE198,0 :rem 75
2015 PRINT"? "CHR$(157); :rem 2
2020 GETA$:IFA$=""THEN2020 :rem 171
2025 IFA$<"0"ORA$>"9"THEN2020 :rem 33
2030 POKE204,1 :rem 231
2035 PRINTA$;CHR$(157);CHR$(157); :rem 75
2040 RETURN :rem 166
3000 REM :rem 167
3010 PRINTCHR$(144);CHR$(147) :rem 101
3015 POKE53280,8:POKE53281,15 :rem 92
3020 IFZZ THENZZ=0:GOTO3030 :rem 145
3025 SYS(49167) :rem 37
3030 PRINTLINE$(25)SPC(14)"TEMPO = MIN."; :rem 70
3035 PRINTCHR$(157)CHR$(157)CHR$(157)CHR$(157); :rem 79
3040 TIME$="000000" :rem 187
3045 T2$=MID$(TIME$,4,1) :rem 18
3050 T2=TL-VAL(T2$) :rem 54
3055 PRINTCHR$(157)CHR$(157)CHR$(157);T2; :rem 35
3060 IFT2=0THEN3170 :rem 69
3100 JV=PEEK(56320):KV=PEEK(197):SV=PEEK(653) :rem 122
3105 FB=16-(JVAND16):JV=15-(JVAND15) :rem 33
3110 CH=PEEK(SC):CC=PEEK(SC+CO) :rem 95
3115 IFCH>127THENPOKESC,171:GOTO3125 :rem 179
3116 IFKV=56THENCL=1 :rem 207

```

3117	IFKV=59THENCL=2	:rem	212
3118	IFKV=8THENCL=3	:rem	160
3119	IFKV=11THENCL=4	:rem	204
3120	IFKV=16THENCL=5	:rem	202
3121	IFKV=19THENCL=6	:rem	207
3122	IFKV=24THENCL=7	:rem	205
3123	IFKV=27THENCL=8	:rem	210
3124	POKESC,43:POKESC+CO,CL	:rem	153
3125	FORA=1TO100:NEXT	:rem	14
3130	POKESC,CH:POKESC+CO,CC	:rem	177
3135	FORA=1TO80:NEXT	:rem	230
3140	IFFBTHENPOKESC,160:POKESC+CO,CL	:rem	13
3145	IF SV THENPOKESC,32	:rem	138
3155	SC=SC+XY(JV)	:rem	4
3160	IF(SC<1024)OR(SC>1983)THENSC=SC-XY(JV)	:rem	69
3165	GOTO3045	:rem	212
3170	SYS(49152)	:rem	32
3175	GOTO400	:rem	157

C64 Dragster

Joystick opz.

Ti trovi alla guida del piu potente modello di dragster che sia mai stato realizzato, e devi riuscire a percorrere con esso una strada particolarmente tortuosa. Fai attenzione a non schiantarti contro i muretti che delimitano il percorso ed evita

le numerose macchie d'olio sparse sul tracciato. Per giocare usa M e N, oppure il joystick nella porta n. 2. Alla fine di ogni partita saprai quanti chilometri sei riuscito a percorrere.

100	REM **DRAGSTER**	:rem	121
110	POKE650,128:V=53248:BG=53280:MS=54272:GOTO980		
		:rem	39
120	R\$=R\$(R)	:rem	95
130	C=PEEK(V+31)AND1:IFC=1THEN300	:rem	175
140	IFTI<1000THEN170	:rem	133
150	TI\$="000000":R=R+1:IFR>7THENR=7	:rem	244
160	R\$=R\$(R):DS=DS+1000:GOTO220	:rem	251
170	IFINT(RND(TI)*100)<40THENR\$=RR\$:rem	58
180	SP=ABS(SP+(INT(RND(TI)*3)-1))	:rem	136
190	SP=SP-(1*(SP<(40-LEN(R\$))))+1)	:rem	10
200	SP=SP*((SP<0)+1)	:rem	76
210	PRINT"{HOME}{ 23 GIU' }"	:rem	254

```

220 PRINT:PRINTSPC(SP)R$ :rem 56
230 IFRND(.)<.2THENOL=INT(RND(.)*(LEN(R$))):PRINT"{SU}"SP
C(SP+OL)"{<I>}Q" :rem 221
240 P=PEEK(203):IFP=39THEN290 :rem 186
250 IFP=36THEN280 :rem 229
260 P=PEEK(56320)AND12:IFP=8THEN290 :rem 41
270 IFP<>4THEN300 :rem 232
280 POKEV,PEEK(V)+3:POKEV,PEEK(V)+4:GOTO120 :rem 145
290 POKEV,PEEK(V)-3:POKEV,PEEK(V)-4:GOTO120 :rem 150
300 C=PEEK(V+31)AND1:IFC=0THEN140 :rem 175
310 REM :rem 120
320 POKEMS+4,0:POKEMS+6,0 :rem 229
330 POKEMS+4,0:POKEMS+1,72:POKEMS,179:POKEMS+5,140:POKEMS
+4,129 :rem 74
340 PRINT"{HOME}{RED}":PRINT"{HOME}{ 2 SPAZI}{RVS}CRASH!!
!{OFF}{ 30 SPAZI}" :rem 45
350 FORI=0TO150STEP2:POKE2040,I:POKE2040,192:NEXT:POKEMS+
4,0 :rem 180
360 XS=TI:DS=(XS-ES+(R+1)*1000)/100 :rem 194
370 PRINT"{ 2 GIU'}DISTANZA:"DS"CHILOMETRI{ 24 SPAZI}"
:rem 240
380 IFDS>HDTHENHD=DS :rem 26
390 PRINT"{GIU'}RECORD:{ 2 SPAZI}"HD"CHILOMETRI
{ 25 SPAZI}" :rem 55
400 PRINT"{GIU'}{ 2 SPAZI}PREMI UN TASTO O IL PULSANTE":P
RINT"{ 2 SPAZI}DEL JOYSTICK PER INIZIARE" :rem 3
410 POKE198,0 :rem 194
420 IF(PEEK(56320)AND16)=0THEN440 :rem 90
430 GETA$:IFA$=""THEN420 :rem 80
440 PRINT"{CLR}" :rem 252
450 POKE2040,192 :rem 86
460 REM :rem 126
470 PRINT"{CLR}";:POKEBG,1:POKEBG+1,1 :rem 52
480 POKEV+39,6 :rem 26
490 POKEV,0:POKEV+1,0 :rem 245
500 POKEV+16,PEEK(V+16)AND254 :rem 164
510 POKE2040,192 :rem 83
520 POKEV+21,PEEK(V+21)OR1 :rem 2
530 POKEV+27,0 :rem 13
540 POKEV,168 :rem 233
550 PRINT"{HOME}SEI ALLA GUIDA" :rem 227
560 PRINT"{GIU'}DI UN" :rem 173
570 PRINT"{GIU'}NUOVO DRAGSTER." :rem 159
580 PRINT"{ 2 GIU'}DEVI GUIDARE" :rem 185
590 PRINT"{GIU'}AL TUO LIMITE." :rem 247
600 PRINT"{ 2 GIU'}USA I TASTI" :rem 64
610 PRINT"{GIU'}M & N" :rem 58
620 PRINT"{GIU'}OPPURE" :rem 85
630 PRINT"{GIU'}IL JOYSTICK 2" :rem 178
640 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}"SPC(24)"ATTENZIONE AI" :rem 12
650 PRINT"{HOME}{ 4 GIU'}"SPC(24)"MURETTI E" :rem 19

```

```

660 PRINT" {HOME}{ 6 GIU' }"SPC(24)"ALLE MACCHIE" :rem 207
670 PRINT" {HOME}{ 8 GIU' }"SPC(24)"D'OLIO!" :rem 169
680 PRINT" {HOME}{ 22 GIU' }PREMI LA BARRA":PRINT"O IL 'FIR
E' {HOME}"; :rem 27
690 FORI=1TO24 :rem 70
700 PRINTSPC(16);" {RED}{RVS}[<L>][<Q>]{OFF}{ 3 SPAZI}
{RVS}[<W>]{RVS}[<J>]{OFF}" :rem 128
710 NEXT :rem 215
720 PRINT" {HOME}"SPC(19)"D{ 2 GIU' }{SIN}R{ 2 GIU' }{SIN}A
{ 2 GIU' }{SIN}G{ 2 GIU' }{SIN}S{ 2 GIU' }{SIN}T
{ 2 GIU' }{SIN}E{ 2 GIU' }{SIN}R{ 3 GIU' }{SIN}6
{ 2 GIU' }{SIN}4" :rem 240
730 GOSUB1290:POKEMS+4,129:FORI=20TO250:POKEV+1,I:NEXT
:rem 98
740 IF(PEEK(56320)AND16)=0THEN760 :rem 100
750 GETA$:IFA$<>" "THENPOKEMS+4,0:FORT=1TO200:NEXT:GOTO73
0 :rem 36
760 POKEMS+24,5 :rem 94
770 FORI=VTOV+16:POKEI,0:NEXT :rem 115
780 POKEV+27,253 :rem 126
790 FORI=1TO30 :rem 68
800 PRINTSPC(16);" {RED}{RVS}[<L>][<Q>]{OFF}{ 3 SPAZI}
{RVS}[<W>]{RVS}[<J>]{OFF}" :rem 129
810 NEXT :rem 216
820 POKEV,168:POKEV+1,70 :rem 152
830 GOSUB1210 :rem 223
840 TI$="000007" :rem 5
850 PRINT" {HOME}{ 9 GIU' }{ 7 DES }{RED}Q"; :rem 13
860 T1=INT(10-VAL(TI$)) :rem 31
870 IFT1<>2THEN860 :rem 44
880 PRINT" {SIN} { 2 GIU' }{SIN}{YEL}Q"; :rem 119
890 T1=INT(10-VAL(TI$)) :rem 34
900 IFT1<>1THENPOKE198,0:GOTO890 :rem 200
910 PRINT" {SIN} { 2 GIU' }{SIN}{GRN}Q"; :rem 241
920 IF(PEEK(56320)AND16)=0THEN940 :rem 100
930 GETA$:IFA$<>" "THEN920 :rem 151
940 POKE198,0:ES=TI:TI$="000000":DS=0:R=0:GOSUB1290:POKEM
S+4,129 :rem 255
950 FORI=70TO180:POKEV+1,I:NEXT :rem 183
960 SP=13:R$=R$(R):RR$=RR$(R) :rem 147
970 POKE198,0:GOTO120 :rem 211
980 REM :rem 133
990 R$(7)=" [<1>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
{ 2 SPAZI}{OFF}" :rem 234
1000 R$(6)=" [<2>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
{ 2 SPAZI}{OFF}" :rem 28
1010 R$(5)=" [<3>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
{ 2 SPAZI}{OFF}" :rem 29
1020 R$(4)=" [<4>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
{ 2 SPAZI}{OFF}" :rem 30
1030 R$(3)=" [<5>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}

```

```

    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 31
1040 R$(2)=" [<6>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 7 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 32
1050 R$(1)=" [<7>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 7 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 33
1060 R$(0)=" [<8>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 34
1070 RR$(7)=" [<1>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 98
1080 RR$(6)=" [<2>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 118
1090 RR$(5)=" [<3>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 119
1100 RR$(4)=" [<4>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 111
1110 RR$(3)=" [<5>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 112
1120 RR$(2)=" [<6>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 7 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 113
1130 RR$(1)=" [<7>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 7 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 114
1140 RR$(0)=" [<8>]{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}
    { 2 SPAZI}{OFF}" :rem 115
1150 FORI=12288TO12350:READN:POKEI,N:NEXT :rem 32
1160 REM :rem 172
1170 DATA0,0,0,60,0,60,60,255,60,63,195,252,63,255,252,60
    ,255,60,60,126,60 :rem 83
1180 DATA0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0,0,60,0
    :rem 190
1190 DATA3,60,192,3,60,192,3,255,192,3,255,192,3,60,192,3
    ,24,192,0,0,0 :rem 143
1200 GOTO460 :rem 150
1210 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}{ 6 DES}U*I" :rem 60
1220 FORI=1TO5:PRINTSPC(6)"B B":NEXT :rem 176
1230 PRINTSPC(6)"J*K" :rem 89
1240 FORI=1TO8:PRINTSPC(7)"{RVS} " :NEXT :rem 68
1250 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}PREMI LA BARRA" :rem 64
1260 PRINT"{GIU'}O IL 'FIRE'" :rem 3
1270 PRINT"{GIU'}ALLA LUCE VERDE" :rem 101
1280 RETURN :rem 171
1290 REM :rem 176
1300 POKEMS+4,0:POKEMS+24,15:POKEMS+5,85:POKEMS+6,195:POK
    EMS,15:POKEMS+1,1 :rem 14
1310 RETURN :rem 165

```

Non ti capita mai di scrivere un programma di tua invenzione e di dover digitare tante POKE con indirizzi successivi (es. POKE 53280,1 : POKE 53281,0)? Questo programma evita il susseguirsi di tante POKE e permette di sprecare meno memoria.

La sintassi di MULTIPOKE è la seguente:

`& indirizzo,n,(n,...n):`

dove "indirizzo" è la prima locazione desiderata e "n" un valore da 0 a 255. Per fare un esempio:

`10 & 53280,3,1:`

in questo esempio l'indirizzo della locazione è 53280; il valore 3 viene messo in questa locazione mentre il valore 1 è posto nella locazione seguente 53281.

La nuova istruzione MULTIPOKE deve essere comunque seguita dai

due punti ":" anche in fine di linea. MULTIPOKE lavora anche variabili ed espressioni, come per esempio

`20 & W*L+N,S3,D+R:`

Ovviamente è possibile usare MULTIPOKE anche per memorizzare più di due bytes, come per esempio nella definizione di sprites. Bisogna inoltre ricordare che MULTIPOKE non lavora in modo diretto cioè senza numero di linea. Per attivare il MULTIPOKE dopo averlo caricato basta un semplice comando RUN, per riattivarlo successivamente basta un comando SYS 828 e per disattivarlo una SYS 919.

Essendo questo programma in linguaggio macchina residente nel buffer cassetta, non bisogna usare il registratore con MULTIPOKE in funzione. Nel programma presentato è incluso una dimostrazione.

```

10 REM**MULTIPOKE**                               :rem 167
20 REM**PAPERSOFT**                               :rem 162
25 REM                                             :rem 75
26 PRINT" {CLR} "                                :rem 204
30 GOSUB800                                       :rem 123
35 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:&53280,J,I:NEXTJ,I      :rem 116
40 &53280,3,1:PRINT"MULTIPOKE OK..."           :rem 49
45 PRINT" {GIU' }PER USCIRE DAL MULTIPOKE DIGITARE SYS919" :rem 115
50 END                                             :rem 60

```

```

800 FORI=828TO931:READJ:POKEI,J:NEXT:SYS828:RETURN
:rem 29
900 DATA169,76,133,124,169,73,133,125,169,3,133,126,96,72
:rem 62
910 DATA201,38,208,13,165,123,201,2,240,7,165,212,208,3
:rem 174
920 DATA104,208,9,104,201,58,144,1,96,76,128,0,32,115
:rem 91
930 DATA0,32,158,173,32,247,183,165,100,133,252,165,101,1
33
:rem 128
940 DATA251,169,0,133,253,32,115,0,240,22,32,158,173,32
:rem 181
950 DATA247,183,164,253,165,101,145,251,230,253,32,121,0,
240
:rem 176
960 DATA3,76,121,3,76,115,0,169,201,133,124,169,58,133
:rem 149
970 DATA125,169,176,133,126,96
:rem 11

```

E' IN MEDICOLA

Bit,
la prima rivista europea
di personal computer,
software, accessori,
la più prestigiosa
e più diffusa in Italia

con tutta la competenza del



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

i Tascabili



Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H

- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H



OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

✂

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
Totale				

Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

Allego assegno della Banca Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° _____ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome _____

Via _____

Cap _____ Città _____ Prov _____

Data _____ Firma _____

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. _____

ORDINE
MINIMO
L. 50.000